

アートカードみるえ

ティーチャーズ ガイド



山梨県立美術館

もくじ

- ゲームをはじめるまえに ————— 2
- お気に入りみるえ ————— 4
気に入った作品を紹介しよう
- なかまみつけ ————— 6
気に入った作品が同じ友だちを探そう
- ものまねポージング ————— 8
ポーズで作品になりきろう
- 3つのヒント ————— 10
ヒントを聞いて作品を探そう
- 名探偵みるえ ————— 12
質問をして作品を探そう
- 春夏秋冬 季節はど〜れ? ————— 14
作品を四季に分けよう
- 見つけて名づけて! ————— 16
気に入った作品に題名をつけよう
- ビンゴゲーム ————— 18
友だちに作品の特徴を聞こう
- 「○○な作品」は? ————— 20
五感を働かせて言葉にしよう
- 四季曆^{し きごよみ} ————— 22
オリジナルのカレンダーをつくらう
- ようこそ、○○美術館へ ————— 24
みるえカードで美術館をつくらう
- よく見て!ミッション ————— 26
友だちとミッションをクリアしよう

ゲームをはじめめるまえに

みるえカードは、いろいろな見方を体験するためのアイテムです。
先生も、子供たちも、見ることや想像すること、
会話することなどを楽しみながら、進めていってください！

1 先生の好きな作品はどれ？

- みるえカードを全部広げてみましょう。

どんな作品がありますか？
どの作品が好きですか？
「面白い」「不思議」と思った作品は
ありますか？

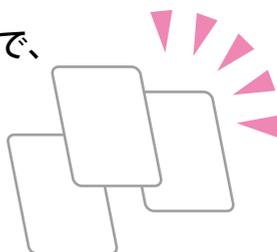


子供たちは、“見る”ことが大好き！
まずは、先生も“見る”ことを楽しんでみてください。

2 どんなゲームができそう？

- ティーチャーズガイドから、子供たちに合った、
あるいは先生の必要としているゲームを探してみましょう。

このティーチャーズガイドに載っているゲームは、
いろいろなアレンジが可能です。
先生のアイデアをプラスすることで、
もっと楽しいゲームになります。



3 ゲームに入る前に!

- さあ!子供たちとみるえカードの出会いです!
まずは、じっくり、ゆっくり、
みるえカードを見る時間を取りましょう。

わあ!
いっぱいある!きれ〜い!

見て、見て!
先生、こんなのがあったよ!



自然に感想を言ったり、好きな作品を集めたり、
並べたりする子がいるでしょう。

どこが好き?
どうしてそう思うの?



と、聞いてあげましょう。新たな発見ができるかも!?

どのゲームも、まずは、“見る”ことが大切です。
しっかり“見る”ことから、細かい部分に気づいたり、
比べてみたりすることにつながります。そして、想像がふくらんだり、
会話が広がったりしていきます。
先生も、子供たちも、ぜひ“見る”ことを楽しんでほしいと願っています。



お気に入りみるえ

気に入った作品を紹介しよう

20分

ねらい

互いの気に入った作品の形や色について、話したり聞いたりしながら、楽しく見る。

- グループでも、学級全体でも行うことができます。

ゲームの流れ

- 1 グループごとに、みるえカードを自由に見ます。

初めてのみるえカードとの出会いです。
ゆっくり、じっくり見る時間を取りましょう。

「きれい」「面白い」などの言葉が自然に聞かれるでしょう。「どこが好き?」「どうしてそう思うの?」など、聞いてあげましょう。

好きな作品を集めたり、並べたりする子供もいるでしょう。
ここでは、自由に見たり、話したり、カードを動かしたりさせてもよいでしょう。



- ② 一人ずつ気に入ったカードを手に取ります。
グループのメンバーに、そのカードと、気に入ったところ
を発表します。(学級全体で行うこともできます。)



ぼくはこの作品が気に入りました。
どうしてかというと、
〇〇だからです。

気に入ったところがなかなか言え
ない子供には、「どういうところが
好きなの?」と、聞いてみましょう。

同じ作品を選んだ子供が
いた場合、気に入った理由を
聞いて、比べてみましょう。



- ③ もう一度、みるえカードを見て、感想を発表し合います。

POINT
ポイント

- 国語の「理由を話す」活動と合わせて行うこともできます。
- 個々の発表の時、実物投影機やプロジェクターなどを使い、その作品を大きく提示するのも効果的です。
- 子供たちの作品の選択やその選択理由に、教師自身新たな発見が期待できる活動です。



なかまみつけ

気に入った作品が同じ友だちを探そう

20分

ねらい

自分の気に入った作品の特徴を伝え合う。

- みるえカードの中から、10作品を選び1セットとします。同じセットをグループ分用意します。
- 4～6人のグループで、セットの中から気に入ったカードを選び、学級全体で仲間見つけを行います。

ゲームの流れ

- 1 机の上に、みるえカードを10枚並べます。
- 2 10枚のカードの中から、自分の気に入った作品を選び、じっくり見ます。
- 3 選んだカードの特徴を3つ考えます。
- 4 一人の友だちを選び、3つの特徴を話します。



私の絵には
木が2本描いてあります。



ぼくの絵には、
牛がいます。

友だちの話を聞くことで、自分の作品を注意深く見ることにつながります。そこから新しい発見ができるかもしれません。



5 「せ~の」で「なかま!」か、「ごめんなさい」と言います。

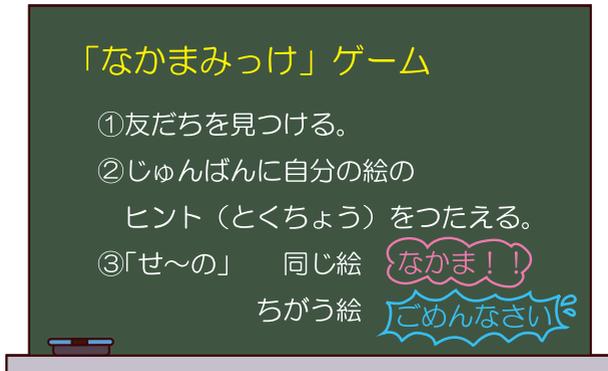


* 自分の作品と同じだと思ったら…「なかま!」

* 自分の作品と違うと思ったら…「ごめんなさい」

6 「ありがとう」と言って、次の友だちを探し、④から繰り返す。

(板書例)



POINT
ポイント

- カードは少ない方が、「なかま」が成立しやすくなります。学級の数に応じて、カードの枚数を変えてみましょう。



ものまねポージング

ポーズで作品になりきろう

15分

ねらい

作品をよく見て真似ることで、
体全体の感覚を働かせながら作品を楽しめる。

- グループでも、学級全体でも行うことができます。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードの中から人物のいるカードを選び、伏せて山にしておきます。

抽象表現の作品などは、人物かどうか考えさせるのも楽しいです。



「こんなところに人がいた!」など新たな発見もあるでしょう。

- 2 出題者を決めます。
出題者は、カードの山の上から5枚を取ります。その中の1枚を選んで図柄をよく覚え、5枚とも表向きに並べます。
- 3 出題者は、選んだカードの人物をジェスチャーで表現します。

4 ジェスチャーが表している作品を当てます。

指先や腕の位置、足の位置など、細かい部分も、作品とジェスチャーとを比べさせましょう。



この人、何か蒔いてるみたいな手つきだけど？

本当だ！よく見ると、手の先から何か出ているよ。



5 出題者を交代して、同じように進めます。

6 最後に、感想を発表し合ったり、ベストポージング賞を決めたりします。

POINT
ポイント

- はじめは人物がいるカードが適しています。慣れてきたら、人物がない作品や、抽象的な作品も取り入れるとよいでしょう。
- 出題者にジェスチャーのポイントを聞いたり、どんな印象を受けるか話し合ったりすると、より作品に親しみがわきます。



3つのヒント

ヒントを聞いて作品を探そう

20分

ねらい

作品のヒントをもとに探しながら、楽しく見る。

- 4～6人のグループで行います。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードを10～20枚程度表向きに並べます。
- 2 出題者を決めます。出題者は、心の中で1枚選びます。
- 3 出題者は、そのカードから連想する言葉(ヒント)を3つ発表します。

人がいます。

鳥が飛んでいます。

何かを蒔いています。

カードを並べ替えてしぼっていくグループもありますね。カードは動かしてもOKですよ。

- 4 3つのヒントを聞き終わって、
わかった人は、そのカードをとります。



「どこを見てそう思った?」「どのカードとまよった?」など、カードを見ながら考えていたことを聞き出すのも面白いでしょう。

- 5 出題者を交代して、同じように進めます。

- 6 最後に、感想を発表し合います。



- 次頁の「名探偵みるえ」は、このゲームの発展形です。
- グループ対抗で行う場合は、全体で出題者を決めてヒントを出してもらい、グループで話し合っカードを決めます。カードを見つけるまでの過程を発表させるのも面白いでしょう。



名探偵みるえ

質問をして作品を探そう

20分

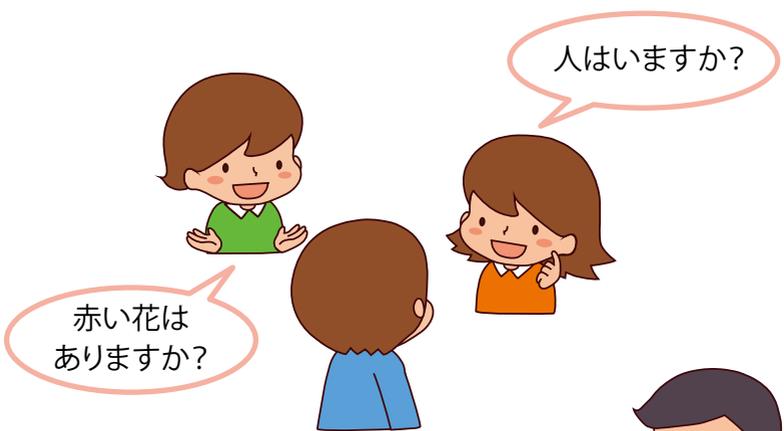
ねらい

作品について質問をしながら、
細かく見たり比べたりして楽しむ。

- 4～6人のグループで行います。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードを10～15枚程度表向きに並べます。
- 2 出題者を決めます。出題者は、心の中で1枚選びます。
- 3 一人一人が出題者に「はい」か「いいえ」で答えられる質問をします。



赤い花は
ありますか？

人はいますか？



カードをよく観察するように、
子供たちに声をかけましょう。

- 4 全員の質問が終わったら、「せーの」で、これだと思うカードを指さします。



ぼくはこっちだと思っただけど、ちがった。

どうして、そっちだと思ったのか聞かせて。



- 5 出題者を交代して、同じように進めます。

- 6 もう一度、みるえカードを見て、感想を発表し合います。

POINT
ポイント

- 当たってもはずれても、その理由を話し合わせると、より鑑賞の力が高まります。
- 前頁の「3つのヒント」の後に、続けて実施することもできます。



春夏秋冬 季節はど〜れ?

20分

作品を四季に分けよう

ねらい

作品の形や色から季節をイメージすることで、
楽しく見る。

- 4～6人のグループで行います。
- 「春・夏・秋・冬」を表示した台紙を使います。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードを伏せて山にしておきます。
- 2 カードを一枚ずつめくり、
カードの中に描かれているものから、季節をイメージ
します。

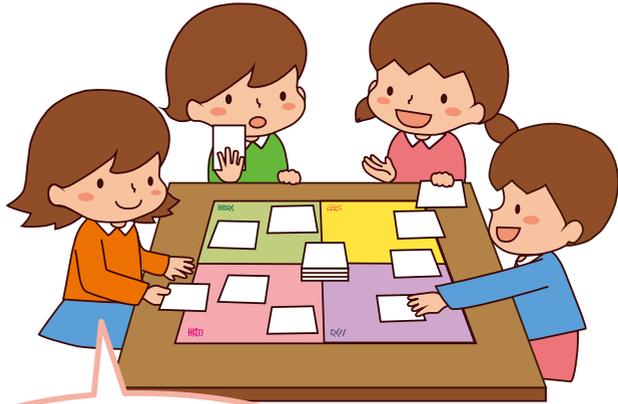
カードをよ〜く見ましょう。春夏秋冬のヒントがかくれているかな？



- 3 春夏秋冬に分けて置きます。

りんごやぶどうがとれるのは「秋」かな。

この作品は花がいっぱいだから「春」!



雪があるから「冬」?
でも紅葉しているから「秋」?

4 他のグループが分けた「春夏秋冬」を見ます。

5 感想を発表し合います。

他のグループは私たちと分け方が違うね。

POINT
ポイント

- 「春」と「夏」の間のような置き方でもよいです。
- 低学年は、生活科や国語科で季節を意識した学習が多いので、関連づけて使うこともできます。



見つけて名づけて!

気に入った作品に題名をつけよう

30分

ねらい

描かれているものや形、色などをよく見て、気に入った作品に題名をつける。

- グループでも、学級全体でも行うことができます。

ゲームの流れ

- 1 グループごとに、みるえカードを自由に、ゆっくり見ます。
- 2気に入った作品を1枚選びます。
- 3 作品から感じたことを言葉に表し、書き出します。

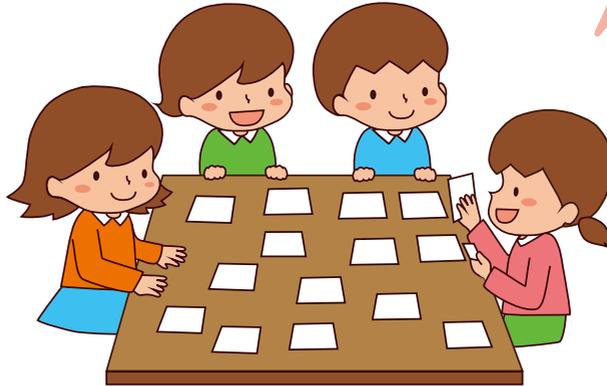
形や色、表情などから感じたことを、子供たちにできるだけたくさん書き出させておくと、楽しい題名ができるでしょう。



- 4 書き出した言葉から、題名をつくります。

- 5 グループの中で、自分の選んだ作品を見せながら、つけた題名と、その理由を言います。

わたしはこの作品に
〇〇という題名をつけました。
理由は□□だからです。



- 6 全体で発表します。

同じ作品を選んだ子がいた場合、
つけた題名や理由を聞いて、比べて
みましょう。



POINT
ポイント

- 全体での発表の際に、実物投影機やプロジェクターなどを使って作品を大きく提示すると、学級全体で確認しやすいです。
- 1つの作品の題名を全員で考えることもできます。その際には、多様な見方や感じ方の違いを楽しむようにしましょう。



ビンゴゲーム

友だちに作品の特徴を聞こう

30分

ねらい

作品をよく見て、そのイメージを言葉にしたり、伝え合ったりする。

● 3×3のビンゴシートを使います。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードの中から好きな作品を一人1枚選びます。
- 2 選んだ作品をよく見ます。
- 3 見つけたことや感じたことを8つ、ビンゴシートのマスに書きます。



こわい	指紋	時計みたい
苦しむ手	☆	重なり
にらむ目	暗い	不安

8つ見つけられない人は、隣の友だちと相談してもよいです。



4 作品を友だちに見せ、
見つけたことや感じたことを1つ言ってもらいます。
その言葉が、ビンゴシートにあった場合、○をつけます。

5 友だちを変えて、④を繰り返します。

なかなか友だちに言って
もらえない言葉があったら、
「全体はどんな感じですか？」
「この部分をよく見て言ってね」など、
質問を工夫してみましょう。



同じ言葉を言ってもらえると
嬉しいな。



違う見方があるのも
楽しいね。



POINT
ポイント

- ビンゴを完成させることよりも、作品をしっかり見て、言葉に表し、伝え合うことが大切です。
- ビンゴシートに入れる言葉を9つにすると、難しくなります。



「○○な作品」は？

五感を働かせて言葉にしよう

15分

ねらい

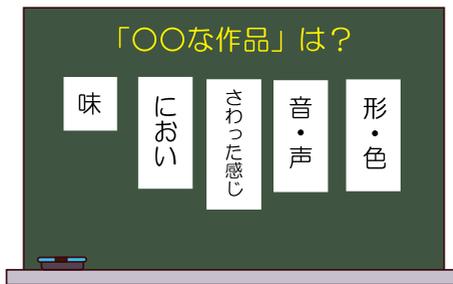
五感を働かせて、作品から感じたことを言葉で表し、伝え合う。

- みるえカードの中から、10～20作品を選び1セットとします。
- 4～6人グループで行います。
- 掲示用五感カード 形・色 音・声 さわった感じ におい 味

ゲームの流れ

- 1 みるえカードを表向きに並べ、よく見ます。
- 2 出題者が作品を1つ選びます。
- 3 五感カードから1つ選び、その感覚に基づいて、作品を言葉で表します。
- 4 別の五感カードを選び、同様に繰り返します。(計3回)

この作品の「さわった感じ」は、
ふわふわした感じですよ。



5 回答者は、3つの言葉をもとにどの作品なのか推理します。

6 どの作品を選んだのか、その理由を発表していきます。



ぼくは、
動物の毛がふわふわしているから、
この作品だと思います。

わたしは、
景色から草のおいを感じるので、
この作品だと思います。



7 出題者は、
自分の選んだ作品を発表します。
そして、次の出題者に交代します。



- ③～④の回数は、実態に応じて変えることができます。
- 同じカードを選んでも、理由が違うこともあるでしょう。作品のどこを見てそう思ったのか、選んだ理由を話させることで、多様な感じ方にふれることができるでしょう。



し き ごよみ 四季暦

オリジナルのカレンダーをつくろう

35分

ねらい

作品の形、色、表し方をよく見て、
自分なりの季節のイメージと関連づけながら、
作品について話し合う。

- みるえカードの中から、10～20作品を選び1セットとします。
- 4～6人のグループで行います。
- 月日が入ったカレンダーの台紙

ゲームの流れ

- 1 みるえカードをよく見えるように机に並べます。
- 2 一人一人、四季(春・夏・秋・冬)に合う作品を選びます。

選べない子には、それぞれの季節から思い浮かぶものや色を言葉で表現させるとよいでしょう。

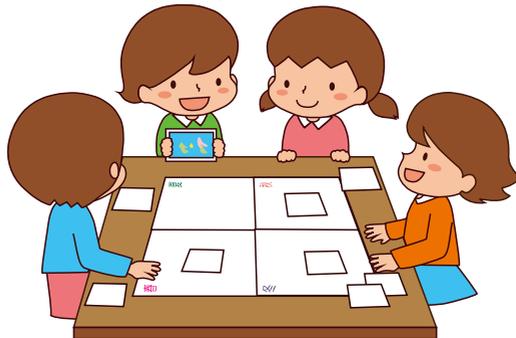


- 3 グループで、意見交換します。
なぜその作品を選んだのか、発表し合い、
季節ごとに1つの作品を選びます。



季節を感じた部分を、詳しく話すようにしましょう。

ぼくはこの絵が夏にぴったりだと思います。どうしてかという、青い色が多く、さわやかな感じがしたからです。



4 グループごとに、四季(春・夏・秋・冬)のカレンダーにします。

POINT
ポイント

- 活発な意見交換を促すには、季節に分けにくい作品を含めるとよいでしょう。
- 毎月カレンダーづくりをすることで、鑑賞の機会を増やすことができます。
- 国語の学習と関連づけることもできます。



ようこそ、○○美術館へ

45分

みるえカードで美術館をつくろう

ねらい

グループで話し合い美術館をつくることで、
作品の見方や感じ方を広げる。

- 使用するカードの枚数は生徒の実態に応じて調整してください。
- 3～4人のグループで行います。

ゲームの流れ

- 1 グループ内で話し合いをして、
みるえカードの中から3～5作品以上に当てはまる
共通点を見つけ出します。

描かれている物に注目させるだけでなく、
主題などにも意識を向けさせましょう。



- 2 見つけた共通点を生かして、
美術館のテーマを設定します。
- 3 テーマに沿った作品を話し合いで選びます。
- 4 作品の並べ方を考えます。

自分たちの主題が伝わるように
並べ方を工夫しましょう。



5 自分たちの美術館に合った名前をつけます。



6 それぞれのグループの美術館を見て、
主題や並べ方、作品などについての感想を書きます。

同じ作品でも、
主題や並べ方によって、
見え方や感じ方が変わるね。



美術館に行った時には、ど
んなテーマで作品が集めら
れているのかを考えてみる
のも楽しいですね。



POINT
ポイント

- 美術館での展示について、学芸員の話聞くのもよいでしょう。
- 作品を置く台紙の色をたくさん用意し、主題や作品に合わせて選ばせてもよいでしょう。
- ランダムに作品を選び、後からテーマを設定したり、教師からグループごとにテーマを与えて作品を選ばせたりすることもできます。



よく見て!ミッション

友だちとミッションをクリアしよう

20分

ねらい

ミッションを通して作品について話し合い、
見方や感じ方を広げ、作品への理解を深める。

●4人程度のグループで行います。

ゲームの流れ

- 1 みるえカードをすべて机に広げます。
- 2 ミッションを伝えます。(ミッション例)
- 3 グループで意見交換しながら、
ミッションについて検討します。

《タンタロスの苦しみ》
という作品を探せ!



この彫刻は
首をひねっていて
苦しそうだよ。

タンタロスって何だろう?





ミッションに関する新たな情報を伝えて、話し合いを深めさせます。

作者のドーミエは、主に版画を制作しました。



4 どのように作品を選んだか、グループごとに発表します。

5 ミッションの答えを紹介します。

～ミッション例～

- 版画作品をすべて選べ!
- 《種をまく人》を見て、ほかのミレーの作品を探せ!
- 「〇〇〇」というタイトルの作品を探せ!
- ヒントを参考に〇〇〇(作者)の作品を選べ!

…など



- 正解・不正解を求めるだけでなく、考えを伝え合うことで、共感や、新たな発見を楽しみましょう。
- 指導計画や意図に合わせて、ミッションや授業展開を工夫しましょう。

アートカード みるえ ティーチャーズガイド

2016年3月31日 初版発行

(所属・職名は平成28年3月31日現在)

制作	秋山菜穂	都留市立都留第一中学校 教諭
	市川安紀	富士吉田市立吉田西小学校 教諭
	岩間啓介	富士吉田市立下吉田第二小学校 教諭
	金子裕亮	南アルプス市立白根東小学校 教諭
	小坂井 玲	山梨県立美術館 学芸員
	五味一也	山梨県立美術館 教育主事
	三枝清美	山梨市立加納岩小学校 教諭
	清水由紀子	甲府市立千塚小学校 教諭
	塚原英樹	甲斐市立玉幡中学校 教諭
	新野貴則	山梨大学大学院総合研究部教育人間科学領域 准教授
	山田麻衣子	山梨大学教育人間科学部附属小学校 教諭
イラスト	四條朋恵	駿台甲府高等学校 美術デザイン科 教諭

発行 山梨県立美術館
つながるアートの輪・和・ワッ!プロジェクト実行委員会
 平成27年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業

印刷 株式会社 島田プロセス

アートカードみるえ

ティーチャーズ
ガイド

山梨県立美術館